PERANCANGAN *PROTOTYPE USER INTERFACE & USER EXPERIENCE* SISTEM LAPORAN KEUANGAN BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA UMKM PAWONKU

Riski Tri Yuliyanto[1], Arif Himawan[2], Ahmad Hanafi[3]

INTISARI

Latar Belakang: UMKM Pawonku adalah usaha mikro, kecil dan menengah yang bergerak di bidang makanan khususnya makanan ringan. Pawonku memiliki masalah dalam pencatatan keuangannya, mereka masih melakukan pencatatan keuangan dengan menggunakan metode tradisional yaitu dengan cara masih menuliskan catatan keuangannya ke dalam buku, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pembuatan laporan keuangan. Pencatatan keuangan yang ada di UMKM tersebut juga kurang terstruktur dengan baik sehingga informasi yang di berikan terkadang kurang informatif. Sehingga sering terjadi ketidakcocokan laporan keuangan antara modal yang dikeluarkan dengan pendapatan yang didapat. Oleh sebab itu diperlukan rancangan *prototype* yang dapat memberikan pengalaman pengguna dan digunakan sebagai tahap awal dalam pembuatan sistem laporan keuangan.
Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan desain antarmuka dalam bentuk *prototype high fidelity user interface & user experience* sistem laporan keuangan berbasis web pada UMKM Pawonku dengan menggunakan metode *design thinking*.
Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode *design thinking.* Metode *design thinking* dipilih karena metode tersebut menggunakan pendekatan yang berfokus pada pengguna untuk mencapai solusi yang dihasilkan. Metode ini terdiri dari lima tahapan dimulai dari *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test.*
Hasil: *Prototype High Fidelity* sudah dibuat dan diuji menggunakan *metode Single ease Question (SEQ)* dengan skala 7 yang berarti sangat mudah digunakan dan metode *System Usability Scale (SUS)* mendapatkan skor rata – rata 80 dengan kategori sangat baik dengan skala B. Nilai tersebut menunjukan bahwa *prototype* sistem laporan keuangn sudah layak dan diterima pengguna.
Kesimpulan: Rancangan antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan dan dapat menjadi rujukan / acuan dalam pengembangan sistem sesungguhnya.

Kata-kunci: *User Interface, User Experience, Design Thinking,* UMKM Pawonku

[1] Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
[2,3] Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA PERPUSTAKAAN

PROTOTYPE USER INTERFACE & USER EXPERIENCE DESIGN OF WEB-BASED FINANCIAL REPORTING SYSTEM USING DESIGN THINKING METHOD IN UMKM PAWONKU

Riski Tri Yuliyanto[1], Arif Himawan[2], Ahmad Hanafi[3]

ABSTRACT

***Background**: Pawonku are micro, small and medium enterprises engaged in the food sector, especially snacks. Pawonku has problems with recording their finances, they are still keeping financial records using traditional methods, namely by still writing their financial records into books, so it takes longer time to prepare financial reports. The financial records in pawonku are also not well structured so that the information provided is sometimes not very informative. So that there is often a financial statement mismatch between the capital issued and the income earned. Therefore it is necessary to design a prototype that can provide user experience and be used as an initial stage in making a financial reporting system.*

***Objective**: This study aims to produce an interface design in the form of a prototype high fidelity user interface & user experience of a web-based financial reporting system for Pawonku using the design thinking method.*

***Method**: This research uses design thinking method. The design thinking method was chosen because it uses a user-focused approach to reach the resulting solution. This method consists of five stages starting from empathize, define, ideate, prototype and test.*

***Result**: A High Fidelity prototype has been created and tested using the Single Ease Question (SEQ) method with a scale of 7 which means it is very easy to use and the System Usability Scale (SUS) method gets an average score of 80 with a very good category on a scale B. This value indicates that the prototype the financial reporting system is appropriate and accepted by users.*

***Conclusion**: The interface design is in accordance with user needs based on the results of the tests that have been carried out and can be used as a reference in developing the actual system.*

***Keywords**: User Interface, User Experience, Design Thinking, UMKM Pawonku*

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

---

[1] Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
[2,3] Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta